



Return to DARK TOWER™

Há muito tempo, o rei-feiticeiro Azkol construiu uma torre na encruzilhada dos Quatro Reinos. Atrás de suas paredes negras, ele praticava feitiçaria sombria em sua busca por poder.

À medida que a loucura de Azkol crescia, sua aprendiz, a feiticeira Nimet, tramou contra ele. Ela roubou seus tesouros maravilhosos e fugiu da Torre. Então, recrutou heróis dos Quatro Reinos para deter seu antigo Mestre. Um herói prevaleceu. Azkol foi derrotado e a Torre ficou desocupada.

Mas agora um novo adversário se apossou da Torre. Ele cresce em poder, espalhando corrupção e convocando criaturas malignas de além do horizonte. Este inimigo não pode ser derrotado sozinho. Os heróis dos Quatro Reinos devem se unir e retornar à Torre.

Visão Geral

Return to Dark Tower é um jogo cooperativo onde os heróis dos Quatro Reinos unem forças para derrotar o adversário na Torre. Todos vocês ganham ou perdem juntos.

Vocês devem invadir a Torre e enfrentar o adversário em batalha. Mas cuidado! A influência da Torre está sempre trabalhando para corromper os heróis.

Vocês têm seis meses antes que os Quatro Reinos caiam e o reinado do adversário seja absoluto. Vocês conseguirão repelir a escuridão crescente?

Veja a pág. 24 se os jogadores desejam jogar o modo competitivo.

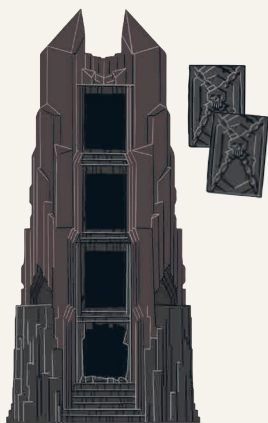


Atenção: alguns termos, como atributos, localidades e botões disponíveis no aplicativo, foram mantidos em inglês para facilitar o entendimento das regras e a navegação pelo próprio aplicativo.

Para assistir ao tutorial oficial (em inglês), acesse returntothedarktower.com/learn.

Vídeos em português também estão disponíveis em <https://acrosstheboard.com.br/returntothedarktower/>

Componentes



1 Torre & 12 selos



1 tabuleiro central



4 cidadelas



4 santuários



4 vilas

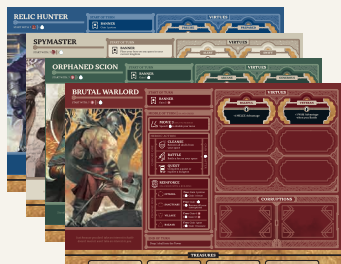


4 bazares

16 construções



4 miniaturas de heróis com bases



4 tabuleiros de herói



16 peças de virtude



12 cartas de corrupção



24 caveiras (e extras)



40 fichas de espírito



65 fichas de inimigo



50 fichas de guerreiro



20 cartas de inimigo



22 cartas de tesouro



18 cartas de equipamento



18 cartas de poção



20 cartas de item de missão



10 cartas de aliado



16 cartas de teste heroico



1 dado de negociação



6 fichas de masmorra



3 marcadores de missão



20 fichas especiais

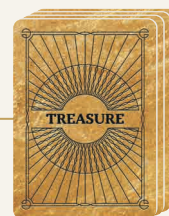
Preparação do Mundo

- 1 Posicione o **tabuleiro central** de forma que cada reino esteja na frente de um jogador.
- 2 Certifique-se de que a **Torre** esteja com baterias e que os 12 **selos** estejam no lugar. Ligue a Torre; ela irá fazer um barulho e as luzes irão pulsar. Coloque a Torre no centro do tabuleiro.
- 3 Coloque as 16 **construções** em seus devidos lugares.
- 4 Crie uma reserva geral ao lado do tabuleiro com as **fichas de guerreiro**, as **fichas de espírito** e exatamente **24 caveiras**.
- 5 Separe as **cartas de equipamento** em 6 pilhas separadas, viradas para cima. Certifique-se de cada pilha tenha 3 cópias de uma mesma carta.
- 6 Embaralhe as **cartas de tesouro** e forme uma pilha virada para baixo. Revele as 3 primeiras cartas e coloque-as em uma linha, formando o mercado.
- 7 Embaralhe as **cartas de poção** e forme uma pilha virada para baixo.
- 8 Embaralhe as **cartas de corrupção** e forme uma pilha virada para baixo.
- 9 Deixe as **cartas de aliado**, **marcadores de missão** e o **dado de negociação** perto do tabuleiro central.

Observação: deixe as outras cartas e fichas na caixa do jogo. Você as pegará mais tarde, se necessário. Você não precisará de todas elas em todos os jogos.



6



Preparação do Herói

Cada jogador decide com qual herói vai jogar ou escolhe aleatoriamente. Decidam quem será o jogador inicial. Cada jogador faz a sua própria preparação.

- 1 Coloque o seu **tabuleiro de jogador** à sua frente.
- 2 Coloque as 3 **peças de virtude** do seu herói, lado inativo para cima, nos espaços vazios do seu tabuleiro.
- 3 Coloque a miniatura do seu herói no espaço da cidadela do reino à sua frente. Esse reino é o seu **Reino Natal**.
- 4 Coloque a **peça de virtude de reino** do seu Reino Natal em um espaço vazio do seu tabuleiro de herói.
- 5 Pegue os seus recursos iniciais da reserva geral (7 guerreiros 🛡️ e 1 espírito 💧).



Peças de virtude de herói (inativas)



Peça de virtude de reino

Preparação do Aplicativo

Você vai precisar baixar o aplicativo oficial **Return to Dark Tower** em um aparelho com conexão via Bluetooth.



- 1 Abra o aplicativo no seu aparelho e selecione *start new game*.
- 2 Siga as instruções no app para sincronizar seu aparelho à Torre.
- 3 Escolha o modo de jogo que desejar, dificuldade e expansões. *Heroic Difficulty* é o padrão, enquanto *Gritty Difficulty* oferece um desafio maior. Se você preferir usar uma configuração específica (**game seed**), insira o código (veja pág. 23 para mais detalhes).
- 4 Selecione o número de jogadores.
- 5 Escolha seu **objetivo principal** (*main goal*). Pegue a carta de aliado correspondente.
- 6 Escolha seu **oponente** (*adversary*). Coloque a carta de oponente e sua ficha correspondentes próximas ao tabuleiro.
- 7 Selecione seus **inimigos** (*foes*), sendo um nível 2, um nível 3 e um nível 4. Coloque as cartas de inimigos e suas fichas correspondentes próximas ao tabuleiro.
- 8 O app irá mostrar todas as suas escolhas para revisão. Para confirmar, aperte *continue*.
- 9 Siga as instruções finais no app: adicione caveiras, inimigos, coloque o marcador de objetivo principal etc.

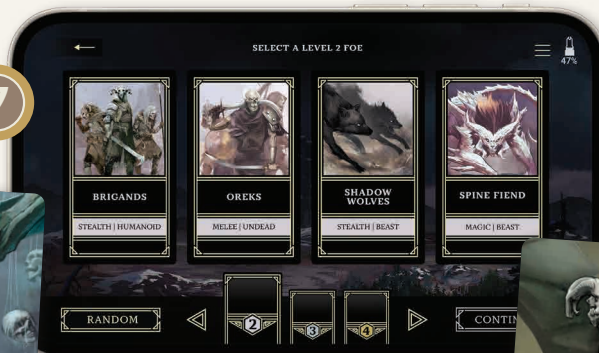
Observação: no seu primeiro jogo, recomendamos jogar com *Recover Azkol's Treasures* e *Ashstrider*.



Escolha seu objetivo principal



Escolha seu oponente



Escolha seus inimigos



Conceitos para Saber: HERÓIS

♦ VANTAGENS ♦

Há seis tipos de Vantagens que estão ligadas aos seis atributos encontrados em inimigos e masmorras. Vantagens Curingas podem contar como qualquer um desses seis atributos.

Você calcula as Vantagens antes de lutar contra inimigos ou explorar masmorras com o atributo correspondente, e então as utiliza para melhorar os resultados das cartas de batalha ou das salas de masmorra.

Vantagens com fundo preto são automáticas e não têm custo **A**.
Vantagens com fundo cinza são condicionais e têm um custo **B**.

♦ ITENS ♦

Existem quatro tipos de itens: **poções, equipamentos, tesouros e itens de missão**. Você ganha itens ao fortificar, derrotar inimigos, explorar masmorras e completar missões. **Você só pode usar seus itens no seu próprio turno.**

Cada herói pode carregar um certo número de itens:

Poção	Sem limite
Equipamento	Até um de cada
Tesouro	Até quatro
Item de Missão	Sem limite

Se você ganhar uma duplicata de um equipamento ou um 5° tesouro, você deve descartar um à sua escolha imediatamente.

Ao ganhar uma poção, compre a carta do topo da pilha de poções. Ao ganhar um equipamento, escolha uma das pilhas de equipamentos.

Ao ganhar um tesouro, escolha um dos tesouros virados para cima no mercado. Ao comprar um tesouro do mercado, revele uma nova carta do topo da pilha de tesouros para substituí-lo.

Ao ganhar um item de missão, encontre-o e pegue-o da pilha de itens de missão na caixa.

Veja na página 13 o que acontece quando um item é gasto ou perdido.

♦ GUERREIROS ♦

Guerreiros são um importante recurso ao lutar contra inimigos, explorar masmorras e completar missões. Fichas de Guerreiro são ilimitadas. Logo, use um substituto à sua escolha caso necessário.

BRUTAL WARLORD

START WITH: 7 1

Just because you don't take an interest in battle doesn't mean it won't take an interest in you.

START OF TURN

BANNER
Gain 5

MIDDLE OF TURN

MOVE 3
Spend 1 to double

HEROIC ACTION

CLEANSE
Remove all from your space

BATTLE
Battle a foe

QUEST
Complete a du...

REINFORCE
ON A SPACE WITH A

CITADEL

SANCTUARY

VILLAGE

BAZAAR

END OF TURN
Drop 1 skull into the Tower

♦ ALIADOS ♦

Os aliados ajudam nos seus esforços contra as forças do mal. Em cada jogo, há um aliado principal que oferece missões benéficas aos heróis. Algumas delas permitem que você recrute novos aliados que irão oferecer suas habilidades aos heróis que eles acompanham.

♦ ESPÍRITO ♦



Espírito é um recurso que permite aos heróis se moverem mais longe, ganharem virtudes, removerem corrupções e serem mais eficazes ao fortificar. As fichas de Espírito são ilimitadas, então use um substituto se a reserva acabar.

♦ VIRTUDES ♦

Virtudes são habilidades especiais únicas de um herói.

Você começa o jogo com três virtudes ativas e três virtudes inativas, que podem ser adquiridas durante o jogo. Você ganha uma virtude ao gastar espírito quando fortificar em uma cidadela.

Quando você ganha uma virtude, vire uma de suas virtudes inativas para cima (C), revelando seu lado ativo. Ela entra em efeito imediatamente.

VIRTUES

- BALEFUL** (A): +1 MELEE Advantage
- VETERAN** (A): +1 Wild Advantage when you Battle
- CHAMPION OF THE NORTH** (A): +2 Wild Advantages in mountains
- CALLOUS** (A): After you Battle, if you lost at least 10, gain a treasure from the market. (BRUTAL WARLORD)
- INSPIRING** (C): After you Reinforce, also gain 6.
- RELENTLESS** (A): If you double your move, gain +1 Wild Advantage. (BRUTAL WARLORD)

CORRUPTIONS

- WEAK** (D): You cannot carry more than 2 treasures.
- CRUEL** (D): After you Reinforce at a village, lose 1.

TREASURES

ANY ORDER
AS NEEDED
your move
E
skulls from
on your space
quest or
ngeon
BUILDING
Free: Gain 1 potion
5: Gain 1 virtue
Free: Gain 1
5: Remove all your
corruptions
Free: Gain 6
1: Gain 12
Free: Gain 1 gear
2: Gain 1 treasure

♦ CORRUPÇÕES ♦

Corrupções são penalidades que enfraquecem seu herói. Você ganha corrupção quando...

- um efeito faz você perder guerreiros, espírito, itens e/ou virtudes que você não tem;
- um efeito faz com que você coloque uma ou mais caveiras em construções destruídas;
- uma construção no seu reino natal é destruída;
- um efeito faz com que você ganhe corrupção.

Normalmente, você não pode ganhar mais de uma corrupção por efeito. Por exemplo, se um efeito faz com que você perca 8 (C) e 2 (C), mas você só tem 6 (C) e 1 (C), você perde o que pode e ganha apenas uma corrupção. Destruição de construções e “ganhar corrupção” são exceções à regra de um-por-efeito e podem resultar em várias corrupções de uma vez só.

Ao ganhar uma corrupção, compre a carta do topo da pilha de corrupção e coloque no tabuleiro do seu herói (D). A carta entra em efeito imediatamente.

Você só pode ter até 2 corrupções. **Se a qualquer momento, um jogador deve receber a terceira corrupção, o jogo termina imediatamente com derrota!** Pressione o botão *game lost* encontrado na maioria das telas do aplicativo.

Os heróis também podem perder corrupção. Coloque a carta de corrupção na base da pilha de corrupção.

Quando uma missão para ganhar um novo aliado é concluída, o novo aliado se junta ao herói que completou a missão e beneficiará os heróis pelo resto do jogo.

ZAIDA THE EFREET

Spend 1 treasure to gain +3 Wild Advantages. You can do this once per turn.

Conceitos a Saber: O MUNDO

◆ REINOS ◆

O tabuleiro de jogo é dividido em quatro reinos (norte, sul, leste e oeste). Os reinos são separados por rios. Cada reino tem 15 espaços. O tipo de terreno de cada espaço é indicado pela sua cor e ícone.



Deserto



Colinas



Montanhas



Lago



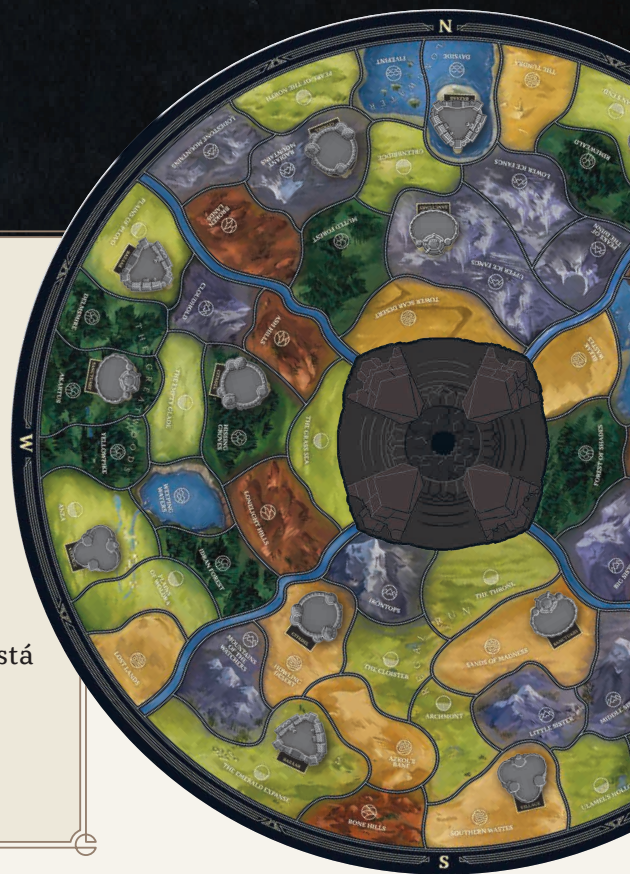
Floresta



Pastagens

O reino à sua frente é o seu **reino natal**. O reino onde seu herói está localizado é o seu **reino atual**.

Em jogos com menos de 4 jogadores, um reino que não é o reino natal de ninguém é considerado um **reino dormente**.



◆ CONSTRUÇÕES ◆

Existem 4 tipos de construções: **cidadelas**, **santuários**, **vilas** e **bazares**. Em cada reino, há uma construção de cada tipo.

Enquanto estiver com seu herói em um espaço com uma construção, você pode realizar a ação Fortificar (explicada na pág. 20).

Quando uma construção é **destruída**, ela e todas as caveiras sobre ela são **removidas do jogo**. O herói cujo reino natal tiver sua construção destruída ganha uma corrupção. Se a construção estiver em um reino dormente, ninguém ganha uma corrupção.



Cidadelas



Santuários

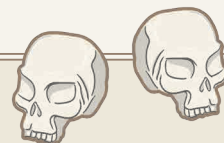


Vilas



Bazares

◆ CAVEIRAS ◆



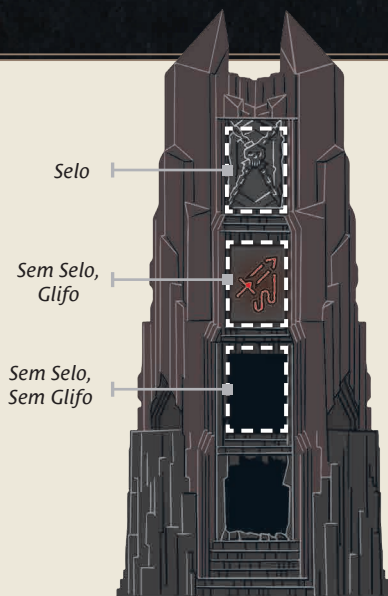
Caveiras representam a crescente influência do mal. Elas tornam inimigos e eventos mais ameaçadores e podem destruir construções.

Quando caveiras emergem da Torre ou são adicionadas devido a eventos, elas devem ser colocadas em construções. À medida que os selos da Torre são removidos, caveiras surgirão com maior frequência.



Máximo de três caveiras

Cada construção pode conter até três caveiras. Se uma construção deve receber sua **quarta caveira**, ela é destruída e todas as quatro caveiras são removidas do jogo. Se você tiver que pegar uma caveira da reserva e não houver nenhuma, **os heróis perdem!**



♦ GLIFOS ♦

À medida que os selos são removidos da Torre, glifos serão revelados. Cada glifo corresponde a uma ação específica.

Enquanto um glifo revelado estiver virado para o seu reino natal, você deve gastar um espírito se quiser realizar a ação correspondente. Se não gastar um espírito, você não pode executar a ação.



Estandarte



Limpar



Batalha



Missão

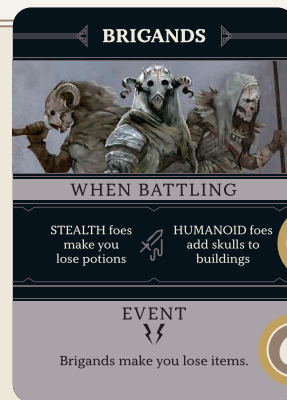


Fortificar

♦ INIMIGOS ♦

Em cada jogo, você vai enfrentar quatro tipos de inimigos. O app vai dizer quando estes inimigos aparecem e em quais espaços. Cada inimigo tem uma carta correspondente.

- A** **Nível:** quantas cartas de batalha você revela no aplicativo quando os enfrenta em combate. Cada jogo tem um inimigo de cada nível (nível 2, nível 3, nível 4 e nível 5 - o adversário final).
- B** **Atributos:** quais Vantagens você pode usar contra este inimigo em combate e o que pode acontecer quando você lutar contra ele.
- C** **Evento de Ataque:** o que este inimigo fará cerca de uma vez por mês. Inimigos atacam apenas se houver pelo menos um desse inimigo no tabuleiro de jogo.
- D** **Status:** quão ameaçadoras são as cartas de batalha e os eventos deste inimigo. O status do inimigo se tornará mais letal se algum deles permanecer no tabuleiro de jogo por muito tempo. Alguns eventos raros irão enfraquecê-los.



TELA DE STATUS DO INIMIGO

A tela de status do inimigo no aplicativo mostra informações sobre cada inimigo no tabuleiro de jogo. Isso inclui o número de cada inimigo, seu status e seu evento de ataque atual. Você também usa essa tela para remover um inimigo sem lutar, quando um efeito no jogo permite que você faça isso.



APAVORADO



INSTÁVEL



PRONTO



BRUTAL



LETAL



Sequência do Jogo

A partida é jogada ao longo de uma série de **meses**. Se os heróis não atingirem o objetivo principal e derrotarem o adversário (*adversary*) antes do sexto mês, eles perdem o jogo.

♦ TURNOS INDIVIDUAIS ♦

No primeiro mês, o primeiro turno é feito pelo jogador inicial. Em seguida, o jogo continua em sentido horário. **Cada jogador realiza exatamente um turno no primeiro mês.**

Nos meses seguintes, o primeiro turno é feito pelo jogador sentado à esquerda do jogador que fez o último turno no mês anterior. O jogo continua em sentido horário. Você sabe o número médio de turnos por mês, mas não o número exato.

O aplicativo informará quando o mês terminar.

♦ MISSÕES MENSAIS ♦

No início de cada mês (exceto o primeiro), o aplicativo fornecerá duas missões mensais. Leia-as em voz alta e coloque os marcadores de missão correspondentes nos espaços do tabuleiro onde elas podem ser concluídas.

- **Missão de Aliado (Companion Quest):** completar esta missão fornece um novo aliado ou um novo item para ajudar os heróis.
- **Missão do Adversário (Adversary Quest):** fracassar nesta missão permite que o adversário avance em seus planos, fazendo com que o mundo fique pior para os heróis.

Missões Mensais são consideradas um fracasso quando não são finalizadas até o fim do mês. Leia o desfecho em voz alta e resolva qualquer efeito como instruído pelo aplicativo.

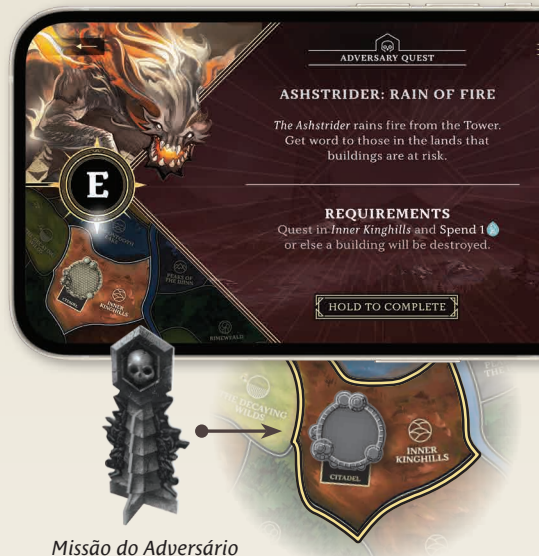
NO SEU TURNO

Execute os três passos a seguir, em ordem:

- 1 Início do Turno:** você *pode* realizar sua ação de Estandarte.
- 2 Meio do Turno:** você *pode* mover, realizar uma ação heroica e realizar uma ação Fortificar, em qualquer ordem.
- 3 Fim do Turno:** você *deve* colocar uma caveira na Torre.

Nº de Jogadores	Nº Médio de Turnos por Mês
1	6 turnos
2	7 turnos
3	8 turnos
4	9 turnos

Observação: cada jogador tem exatamente um turno no primeiro mês. Ao escolher a dificuldade Desafiadora (Gritty), serão menos turnos por mês.



Missão do Adversário

Observação: você deve discutir seus planos com seus amigos heróis, mas as decisões finais sobre o que será feito no seu turno são suas.

1. Início do Turno



No início do seu turno, você pode realizar a **AÇÃO DE ESTANDARTE** listada no seu tabuleiro de herói. Esta ação é opcional. No entanto, você não pode guardar sua ação de Estandarte para depois.

Outros efeitos do jogo que se aplicam 'no início do seu turno' acontecem agora. Você pode resolver esses efeitos e sua ação de Estandarte em qualquer ordem.

♦ FAZENDO TROCAS ♦

Uma vez durante seu turno, você pode trocar com heróis em seu espaço (desde que todos concordem).

Você **pode** dar e receber guerreiros, espírito, itens e companheiros.

Você **não pode** dar ou receber virtudes ou corrupções.



♦ GASTANDO VS. PERDENDO ♦

Gastar recursos ou itens é opcional e pode ser feito a qualquer momento durante o seu turno.

Às vezes, você gastará um item para obter seu efeito. Outras vezes, você gastará um item para obter um efeito diferente, como acionar uma virtude ou completar uma missão. Ao gastar um item para um efeito diferente, você não recebe o efeito original do item que gastou.

Exemplo: se você gastar 4 poções para acionar o efeito da virtude "Inventive" do Caçador de Relíquias, você não recebe os efeitos das poções que gastou.

Perder recursos ou itens é mandatório. Se possível, você deve perdê-los como resultado de um efeito. Se você não puder resolver completamente as perdas consequentes de um efeito, resolva o que puder e pegue uma corrupção (ver pág. 9 para mais detalhes).

Recursos ou Item	Ao Gastar ou Perder, Retornar para...
Guerreiros	a reserva geral
Espírito	a reserva geral
Poção	o fundo da pilha de poção
Equipamento	a pilha de equipamento correspondente
Tesouro	o fundo da pilha de tesouro
Item de Missão	a caixa do jogo



2. Meio do Turno

No meio do seu turno, você pode **MOVER**, realizar uma **AÇÃO HEROICA** e realizar uma **AÇÃO FORTIFICAR**. Esses passos são opcionais e podem ser realizados em qualquer ordem. Você pode até dividir seu movimento, realizando ações antes, no meio e depois de se mover.

♦ MOVIMENTO ♦



Mova um número de espaços até o seu valor de movimento. Seu valor base de movimento está listado no seu tabuleiro de herói.

Você pode gastar um espírito para dobrar seu movimento durante o turno. Você deve fazer isso antes de começar a se mover.

Algumas virtudes ou equipamentos podem modificar seu valor de movimento. Modificadores são aplicados antes da duplicação. Se seu valor de movimento mudar (por exemplo, ao adquirir equipamento) depois que você começar a se mover, a mudança não se aplica até o seu próximo turno.

Mover-se para um espaço adjacente custa um movimento. Espaços no tabuleiro de jogo são adjacentes entre si se compartilharem um segmento de borda dourada estreita (terra) ou uma borda azul espessa (rio).



Observação: ao cruzar um rio, você não pode mover um espaço para cima ou para baixo ao longo dele. O rio não é um espaço, é uma borda.

Nada no tabuleiro de jogo impede seu movimento. Você pode entrar e sair livremente de espaços com inimigos, caveiras, fichas e outros heróis.



Exemplo: você (“Orphaned Scion”) está em “Upper Ice Fangs”. Você pode mover até três espaços. Primeiro, você move dois espaços até “Inner Kinghills”. Então, você para e faz uma ação. Finalmente, você usa seu último movimento e retorna para “Peaks of the Djinn”.



♦ AÇÕES HEROICAS ♦

Há três diferentes ações heroicas: **A) LIMPAR**, **B) BATALHA**, e **C) MISSÃO**. Você pode executar apenas uma ação heroica por turno.

Antes de você executar a ação de Batalha ou de Missão, calcule quantas vantagens você tem à sua disposição (veja a seção Vantagens ao lado).

Importante! Após completar uma ação heroica, receba dois espíritos da reserva.

A) LIMPAR

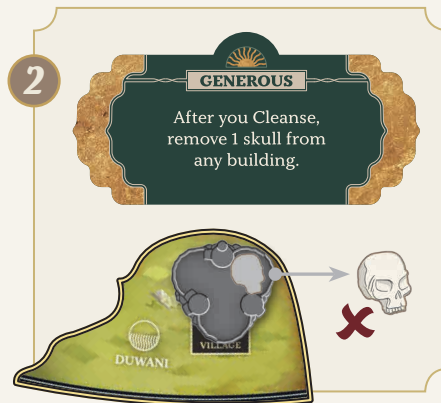


Execute a ação Limpar para remover caveiras de uma construção no seu espaço. Remova todas as caveiras da construção e devolva-as para a reserva.

Exceto se tiver uma habilidade que diga o contrário, você não pode Limpar em um espaço sem caveiras.



Exemplo: você ("Orphaned Sion") está em "Hissing Groves". A cidadela tem três caveiras e você decide Limpar. Você remove todas as caveiras e as devolve para a reserva.



A sua virtude "Generous" também lhe permite remover uma caveira de outra construção após executar uma ação Limpar. Então, você remove uma caveira de uma vila no reino leste (east Kingdom).

No fim da sua ação heroica, receba 2 .

♦ VANTAGENS ♦



Você pode usar Vantagens para melhorar cartas de batalha ou salas de masmorra. Quando você começa a batalha ou entra na masmorra, calcule quantas Vantagens automáticas você possui (fundo preto). Você pode gastar o custo para ganhar uma Vantagem condicional (fundo cinza) no meio de uma batalha ou masmorra, se necessário.

Se você ganhar um item no meio de uma batalha ou masmorra, você ganha as Vantagens automáticas que ele oferece e pode usá-las na mesma ação. Se você perder um item que lhe dá uma Vantagem automática no meio de uma batalha ou masmorra, essa Vantagem não desaparece.

Você pode usar até 10 Vantagens em uma única ação heroica. Quando você usa uma Vantagem, não precisa devolver o item que a gerou (por exemplo, a Vantagem obtida com as Longswords).

Vantagens não utilizadas desaparecem quando a ação heroica termina.

Às vezes, você precisará usar Vantagens para completar uma missão mensal. Nesse caso, calcule suas Vantagens e use-as todas de uma vez para completar a missão.

Tipos de Vantagens

BEAST	MAGIC
HUMANOID	MELEE
UNDEAD	STEALTH

Vantagens "Wild" podem substituir vantagens de qualquer tipo.

2. Meio do turno (cont.)

B) BATALHA



Realize a ação de Batalha para **enfrentar um inimigo** no seu espaço e removê-lo do tabuleiro de jogo. Você só pode realizar a ação de Batalha enquanto estiver em um espaço com um inimigo. Se houver mais de um inimigo no seu espaço, escolha um.

COMEÇANDO UMA BATALHA

Calcule suas Vantagens automáticas. Abra a tela de batalha para selecionar um inimigo. Selecione um número de cartas de batalha igual ao nível do inimigo. O aplicativo revelará a primeira carta selecionada. Muitas cartas farão você perder guerreiros. Cada inimigo também tem cartas especiais baseadas em suas características, além de uma carta de golpe crítico única.

USANDO VANTAGENS

Você pode usar suas Vantagens para melhorar as cartas de batalha reveladas. Para usar uma Vantagem, pressione a seta na parte inferior da carta de batalha. A carta mudará para um resultado melhor ou talvez até para um efeito positivo.

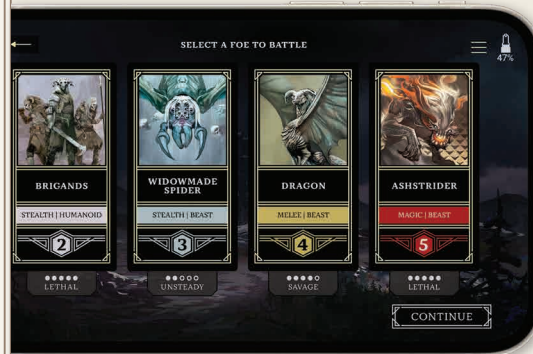
- *Você pode usar suas Vantagens como preferir, incluindo múltiplas Vantagens ou nenhuma Vantagem em uma única carta.*
- *Cada carta pode ser melhorada usando Vantagens suficientes, até que você tenha o melhor resultado possível para essa carta.*
- *Você não pode desfazer Vantagens já usadas.*
- *O aplicativo mostra quantas Vantagens você usou até o momento.*

APLICANDO OS RESULTADOS

Quando terminar de usar as Vantagens em uma carta, siga as instruções no aplicativo para resolver a carta e ver a próxima. Lembre-se que, se você não puder resolver completamente as perdas de uma carta, resolva o que puder e ganhe uma corrupção. Uma vez que todas as cartas tenham sido resolvidas, o inimigo é derrotado! Remova a ficha do inimigo do tabuleiro de jogo.



Pressione o botão batalha para abrir a tela de batalha.



Escolha um inimigo para enfrentar.



Botão de status do inimigo

♦ REMOVENDO INIMIGOS ♦

Certos efeitos permitem que você remova inimigos do tabuleiro de jogo sem lutar contra eles. Abra a tela de status dos inimigos para selecionar qual inimigo remover. Isso não é uma ação heroica, portanto, você não ganha dois espíritos. O adversário não pode ser removido dessa forma.



♦ LUTANDO CONTRA O ADVERSÁRIO ♦

Uma vez que você completar o objetivo principal, poderá enfrentar o adversário. Isso funciona como uma batalha normal, mas com três exceções principais:

- Você deve resolver cinco cartas de batalha em uma única batalha para derrotar o adversário.
- Você pode recuar de uma batalha com o adversário. É necessário resolver pelo menos uma carta de batalha. Depois disso, você pode optar por recuar ou continuar para a próxima carta.
- Você pode revelar uma carta que foi melhorada com Vantagens em uma batalha anterior. Se isso acontecer, essas Vantagens já estarão aplicadas quando a carta for revelada.

Observação: os heróis podem precisar enfrentar o adversário várias vezes antes de desferir o golpe final.



Exemplo: você decide lutar contra os salteadores (brigands). O status deles é letal, e você tem quatro Vantagens. Os salteadores são inimigos de nível 2, então você deve selecionar duas cartas de batalha.

A primeira carta faz você perder 12 devido às caveiras em uma construção próxima. Você usa três Vantagens pressionando a seta três vezes. Isso melhora a carta até que ela não cause nenhuma perda. Você decide guardar sua última Vantagem, pois ainda resta uma carta..

A próxima carta faz você perder 10 . Você usa uma Vantagem para melhorá-la, e agora precisa perder apenas 7 .

Você perde 7 , mas os salteadores foram derrotados. Remova a ficha dos salteadores do tabuleiro de jogo e ganhe 2 .

1

Lose 6 for each skull on or adjacent to your space.

LETHAL

Lose 4 for each skull on or adjacent to your space.

SAVAGE

Lose 2 for each skull on or adjacent to your space.

READY

No Losses.

UNSTEADY

2

Lose 10

LETHAL

Lose 7

SAVAGE



C) MISSÃO



Execute a ação de Missão para **completar uma missão** (incluindo o objetivo principal) ou **explorar uma masmorra** no seu espaço. Você só pode realizar a ação de Missão se puder legalmente executar uma dessas duas opções.

♦ COMPLETE UMA MISSÃO ♦

As missões exigirão que você esteja em um determinado local, gaste certos recursos, use certas Vantagens, derrote um determinado inimigo, complete uma determinada masmorra e assim por diante.

Para completar uma missão, selecione-a no aplicativo, depois mantenha pressionado o botão. O aplicativo dirá o que acontece. Leia o resultado em voz alta, receba as recompensas indicadas e remova o marcador da missão do tabuleiro de jogo.

Observação: algumas missões são concluídas automaticamente pelo aplicativo quando você completa as masmorras associadas a essas missões.

♦ COMPLETANDO O OBJETIVO PRINCIPAL ♦

O objetivo principal é um tipo de missão. Você pode completar o objetivo principal, assim como uma missão normal, se atender a todos os seus requisitos.

Completar o objetivo principal fará com que o adversário apareça em algum lugar no tabuleiro de jogo. Você pode então enfrentá-lo para derrotá-lo e vencer!



Exemplo: você decide completar a missão mensal de aliado. Essa missão exige que você esteja em Ash Hills e gaste dois equipamentos.



Você move para "Ash Hills" e devolve dois equipamentos para as suas respectivas pilhas para atender aos requisitos da missão. Você ganha Hakan como aliado. No fim desta ação heroica, você ganha 2



◆ EXPLORE UMA MASMORRA ◆

Masmorras surgirão como parte de certas missões. O objetivo de cada masmorra é completá-la explorando salas até encontrar a sala-alvo (ou seja, onde alguém está escondido ou onde um item está oculto). Completar uma masmorra completa automaticamente a missão associada a ela.

ENTRANDO EM UMA MASMORRA

Pressione o botão de masmorra e selecione uma masmorra para explorar. O aplicativo mostrará a sala inicial e as salas não exploradas às quais você tem acesso. Selecione uma para entrar. Quando você fizer isso, o aplicativo revelará o que acontece na nova sala.

USANDO VANTAGENS

Você pode usar uma Vantagem para melhorar os resultados de uma sala. Para fazer isso, pressione o botão *improve*. A sala então mudará para um resultado melhor.

- Cada sala só pode ser melhorada uma vez.
- Você não pode desfazer Vantagens usadas.

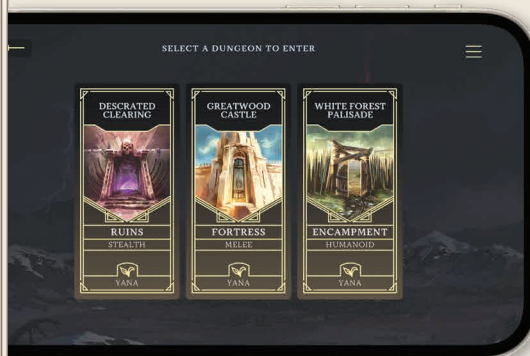
APLICANDO OS RESULTADOS

Depois de decidir se vai ou não usar uma Vantagem, siga as instruções no aplicativo para resolver a sala. Lembre-se, se você não puder resolver totalmente as perdas de uma sala, resolva o que puder e ganhe uma corrupção. Essa sala agora está limpa, e você decide se quer entrar em uma nova sala ou deixar a masmorra.

- Se você limpar a sala-alvo, terá concluído a masmorra!
- Se você sair da masmorra, as salas que você limpou permanecerão assim na próxima vez que qualquer herói explorar aquela masmorra.



Botão de masmorra



Escolha uma masmorra para entrar

Exemplo: você decide explorar uma fortaleza com o atributo “MELEE”. Você tem uma Vantagem do tipo com o equipamento Longswords.

A primeira sala em que você entra faz você perder 5 . Você tem 7 , então decide perdê-los e não usar sua Vantagem.

A próxima sala faz com que você perca 1 . Porém, você tem 0 . Então, usa sua Vantagem para melhorar o resultado. Agora você ganha 1  em vez de perder!

Como está sem Vantagens, você decide sair tendo limpo duas salas, mas sem concluir a masmorra.

Ao final dessa ação heroica, você ganha 2 .



♦ FORTIFICAR ♦



Uma vez por turno, você pode Fortificar enquanto estiver em um espaço com uma construção. Cada construção oferece algo que você pode ganhar gratuitamente e uma opção melhorada que custa espírito. Você escolhe uma.

Construção	Efeito Gratuito	Efeito Melhorado
 CIDADELA	Receba 1 poção gratuitamente. <i>Pegue a carta do topo da pilha de poção.</i>	Gaste 5  para ganhar 1 virtude. <i>Escolha uma de suas virtudes inativas e vire-a para cima.</i>
 SANTUÁRIO	Receba 1  gratuitamente. <i>Pegue o espírito da reserva.</i>	Gaste 5  para remover todas as suas corrupções. <i>Retorne estas cartas para o fundo da pilha de corrupção em qualquer ordem.</i>
 VILA	Receba 6  gratuitamente. <i>Pegue os guerreiros da reserva.</i>	Gaste 1  para ganhar 12 guerreiros. <i>Pegue os guerreiros da reserva.</i>
 BAZAR	Receba 1 equipamento gratuitamente. <i>Escolha 1 carta de uma das pilhas de equipamento</i>	Gaste 2  para ganhar 1 tesouro. <i>Escolha 1 carta do mercado de tesouro.</i>

♦ DADO DE NEGOCIAÇÃO ♦

Antes de Fortificar, você pode optar por jogar o dado de negociação. O resultado afetará a ação de Fortificar (e pode cancelá-la).



Fortifique normalmente.



Após Fortificar, receba três guerreiros.



Após Fortificar, receba uma poção.



Após Fortificar, receba um equipamento.



A ação Fortificar está cancelada! Você não pode Fortificar novamente neste turno a não ser que um efeito lhe dê outra ação Fortificar.



Exemplo: você decide Fortificar em um bazar. Você escolhe jogar o dado de negociação primeiro, e o resultado indica que você receberá uma poção após resolver a ação.

Você decide gastar 2  para usar o efeito melhorado do bazar, que permite ganhar um tesouro. Você pega um dos tesouros virados para cima e coloca a carta do topo da pilha de tesouros, virada para cima, para reabastecer o mercado.

Agora você aplica o resultado do dado de negociação, comprando a carta do topo da pilha de poções

3. FIM DO TURNO

No fim do seu turno, você **deve** pegar uma caveira da reserva e soltá-la na Torre. Se você não puder soltar uma caveira porque a reserva está vazia, os heróis perdem!

Quando você solta uma caveira, ela pode emergir da Torre, fazer a Torre girar ou causar eventos. Se as caveiras emergirem, coloque-as primeiro e, em seguida, resolva os eventos.

Observação: depois de soltar uma caveira na Torre, você não pode mais usar itens nesse turno, nem mesmo para lidar com caveiras ou eventos.

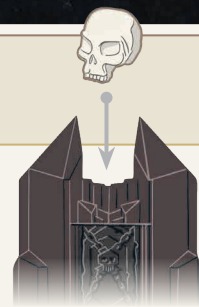
◆ COLOCANDO CAVEIRAS ◆

Quando uma caveira cai de uma abertura da Torre, ela deve ser colocada em uma construção no reino onde ela emergiu pela primeira vez (mesmo que tenha parado em um reino diferente).

Cada jogador decide onde colocar as caveiras que surgem em seu reino natal. O jogador que soltou a caveira na Torre decide onde colocar as caveiras que surgem em reinos dormentes.

Se uma construção receber a quarta caveira, ela é destruída! Remova a construção e todas as quatro caveiras do jogo. O jogador cujo reino natal continha a construção destruída ganha uma corrupção. Se a construção destruída estava em um reino dormente, ninguém ganha uma corrupção.

1



Exemplo: você (Mestre dos Espiões) solta uma caveira na Torre. Quando faz isso, uma caveira emerge no reino do leste, que é o reino natal do Caçador de Relíquias.

2



Infelizmente, todas as construções no reino do leste já têm três caveiras. O Caçador de Relíquias decide colocar a caveira no santuário. Como essa seria a quarta caveira do santuário, ele é destruído.

O santuário e todas as quatro caveiras são removidos do jogo, e o Caçador de Relíquias ganha uma corrupção.

3. Fim do turno (cont.)

◆ EVENTOS ◆

⚡ Eventos ocorrem no fim da maioria dos turnos dos jogadores. O aplicativo irá alertá-lo.

Leia o evento em voz alta e siga as instruções, com o jogador que soltou a caveira na Torre tomando as decisões necessárias. Uma vez que o evento for resolvido, pressione *confirm*. Repita conforme necessário para cada evento.

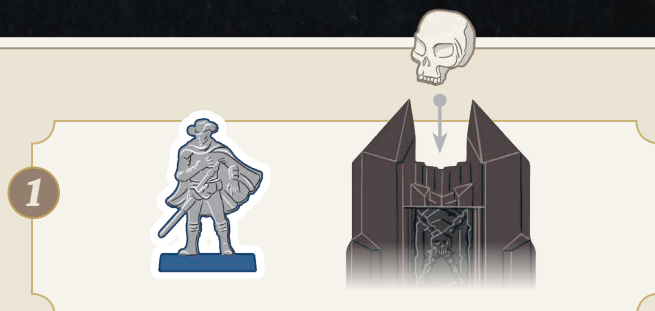
Os eventos se enquadram amplamente nas seguintes categorias:

- ➔ **Ataque dos Inimigos (Foe's Strike):** inimigos se movem e/ou atacam. Este evento é ignorado se nenhum desses inimigos estiver no tabuleiro.
- ➔ **Surgimento de Inimigos (Foe's Spawn):** inimigos surgem em algum lugar no tabuleiro.
- ➔ **Inimigos Ganham Poder (Foes Grow in Power):** inimigos mudam de status para se tornarem mais letais. Este evento é ignorado se nenhum desses inimigos estiver no tabuleiro.
- ➔ **A Torre Se Mexe (The Tower Stirs):** a Torre gira ou um selo na Torre é removido.
- ➔ **A Torre Ataca (The Tower Acts):** o adversário ataca de dentro da Torre.
- ➔ **Eventos de Aliados (Companion Events):** aliados revelam vários eventos benéficos.
- ➔ **Novas Mercadorias (New Wares):** heróis podem substituir tesouros no mercado.

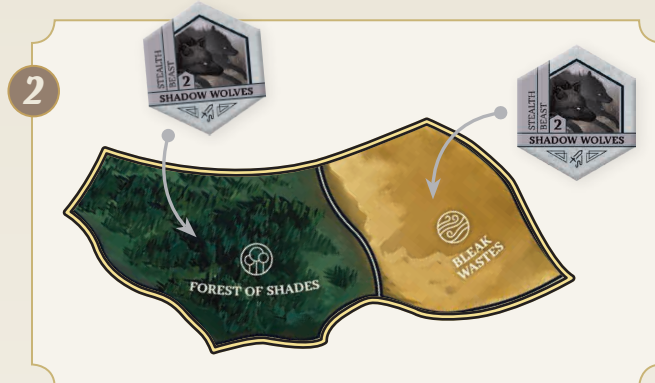
Quando um evento lhe disser para remover um selo, remova aquele indicado pelas luzes brilhantes. As luzes na base da Torre mostram de qual lado o selo está. A luz atrás do selo mostra qual deve ser removido.

Se caveiras emergirem quando a Torre girar ou um selo for removido, coloque essas caveiras seguindo as regras normais.

Depois de resolver quaisquer eventos, o turno do próximo jogador começa.



Exemplo: você (Caçador de Relíquias) solta uma caveira na Torre. O primeiro evento faz com que lobos sombrios (shadow wolves) surjam na Floresta das Sombras (Forest of Shades) e nas Terras Desoladas (Bleak Wastes).



Você coloca uma ficha de lobos sombrios (shadow wolves) em cada um desses espaços.

O próximo evento lhe instrui a remover o selo indicado pelas luzes brilhantes.



Quando o selo é removido, três caveiras emergem no reino do norte, que é o reino natal do jogador com o Senhor da Guerra Brutal. Ele decide onde colocar essas caveiras nas construções do reino do norte.

Fim do Jogo

◆ PERDENDO O JOGO ◆

Os heróis perdem o jogo imediatamente em qualquer uma das seguintes situações:

- Quando um herói recebe sua terceira corrupção.
- Quando é preciso pegar uma caveira da reserva e não há nenhuma.
- Quando o sexto mês termina.

Se você perder o jogo, pressione o botão *game lost* na tela principal do aplicativo.

◆ GANHANDO O JOGO ◆

Você vence o jogo se completar o objetivo principal e, em seguida, derrotar o adversário.

COMPLETANDO O OBJETIVO PRINCIPAL

O objetivo principal é selecionado no início do jogo. Quando os heróis completam o objetivo principal, o adversário surgirá em algum lugar no tabuleiro de jogo.

DERROTANDO O ADVERSÁRIO

O adversário é selecionado no início do jogo. Se os heróis derrotarem o adversário em batalha, vencem o jogo!

◆ CÓDIGO DE JOGO ◆

A tela de estatísticas do jogo exibirá um código único de 12 caracteres. Esse código inclui todas as variáveis de configuração: o modo de jogo, o número de jogadores, a dificuldade, o objetivo principal, o adversário, os inimigos e os eventos. Você pode inserir um código específico para tentar essa configuração exata. Isso permite que você repita uma configuração que você perdeu ou compartilhe uma configuração interessante com amigos!



◆ GUIA DE ÍCONE DO APP ◆

BATALHA
(BATTLE)



MASMORRA
(DUNGEON)



STATUS DO
INIMIGO
(FOE STATUS)



VANTAGEM
(ADVANTAGE)



EVENTO
(EVENT)



MISSÃO DE
ALIADO
(COMPANION
QUEST)



MISSÃO DE
ADVERSÁRIO
(ADVERSARY
QUEST)



OBJETIVO
PRINCIPAL
(MAIN GOAL)



MISSÃO
CONCLUÍDA
(COMPLETED
QUEST)



JOGO PERDIDO
(GAME LOST)



Há muito tempo, a aprendiz de Azkol, a feiticeira Nimet, procurou o maior herói de cada reino na tentativa de acabar com o mal de seu mestre. Viaje de volta a essa época e prove que você é digno. Entre na Torre e roube o artefato mais poderoso de Azkol, enfraquecendo-o para sempre.

Jogo Competitivo

Nós sugerimos que você se familiarize com o modo cooperativo primeiro antes de jogar no modo competitivo.

♦ VISÃO GERAL ♦

No modo competitivo, os heróis correm para ver quem será o primeiro a achar a relíquia escondida na masmorra da Torre.

♦ MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO ♦

Observe estas mudanças e adições à configuração do jogo:

- Dê quatro cartas de teste heroico (uma de cada tipo), viradas para baixo, para cada jogador.
- Dê a cada jogador um item de missão Amuleto da Esperança (Amulet of Hope).
- Escolha o modo de jogo competitivo no aplicativo.

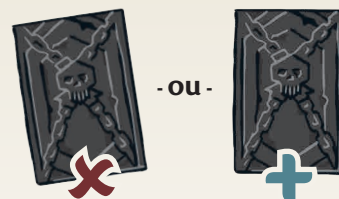
♦ OBJETIVO DO HERÓI ♦

O objetivo de cada herói é **completar três testes heroicos, entrar na masmorra da Torre e encontrar a relíquia** — tudo isso sem ser eliminado.

COMPLETANDO TESTES HEROICOS

Completar um teste heroico exige que você execute a ação de Missão enquanto estiver em um local específico no tabuleiro de jogo. Além disso, você deve ter ou gastar certos recursos ou itens. Vire a carta de teste heroico para cima uma vez que ela esteja concluída. A conclusão de testes heroicos, ao contrário das missões, não é registrada no aplicativo.

Importante! Ao completar um teste heroico, você pode remover um selo de qualquer abertura da Torre ou colocar um selo removido de volta em qualquer abertura da Torre.



Efeito opcional ao completar um teste heroico

ENTRANDO NA MASMORRA DA TORRE

Depois de completar três testes heroicos, você ganha acesso à masmorra da Torre. Você pode então entrar na masmorra da Torre executando a ação de Missão em qualquer espaço adjacente à Torre.

ENCONTRANDO A RELÍQUIA

Encontrar a relíquia exige que você localize a sala na masmorra da Torre onde ela está escondida. Ao encontrá-la, você vence o jogo! Se decidir sair antes de achar a relíquia, você pode entrar novamente na masmorra da Torre e continuar explorando em um turno futuro... mas outro herói pode encontrá-la antes de você!

♦ ELIMINAÇÃO DE HERÓI ♦

Se você ganhar uma terceira corrupção ou se você precisar pegar uma caveira da reserva e não for possível, você está eliminado do jogo e seu reino natal se torna dormente.

♦ FIM DO JOGO ♦

Se um herói encontrar a relíquia, ele vence! Se todos, exceto um dos heróis, forem eliminados, o herói que restar vence. Se o sexto mês terminar ou se um evento eliminar todos os heróis restantes de uma vez, Azkol reina supremo e ninguém vence.

♦ ESCLARECIMENTOS ♦

- O aplicativo irá oferecer uma missão todo mês. O primeiro herói a completá-la recebe um aliado. Se ninguém completar a missão mensal, não há penalidade.
- Você não precisa de permissão de outros heróis para afetá-los com itens ou habilidades.
- Apesar da natureza competitiva do jogo, a palavra “inimigo” refere-se apenas a inimigos reais, e não aos outros heróis.
- Heróis ainda podem trocar entre si se todos os heróis participantes da troca concordarem.
- Se você receber uma poção e não houver mais poções na pilha, você pode pegar uma poção à sua escolha de outro herói.



Fichas



♦ Fichas de Inimigo ♦

As fichas de inimigo mostram suas localizações no tabuleiro do jogo. Você deve realizar a ação de Batalha para enfrentá-los. Cada ficha de inimigo indica o nível e os atributos desse inimigo. As fichas de inimigo são removidas quando você os derrota em batalha ou usa um efeito para removê-los.

Observação: as fichas de inimigo são dupla face. As duas faces diferem apenas na aparência, não na função. Use o lado que preferir.



♦ Fichas de Caravana ♦

As fichas de caravana são usadas apenas quando **Miras, The Horselord** é o aliado principal. As caravanas funcionam como masmorras móveis que podem ser exploradas.

Observação: existem apenas três fichas de caravana.

Não existe Caravana do Sul (Southern Caravan).

♦ Fichas de Árvore de Cerco ♦

As fichas de árvore de cerco (Siege Tree) são usadas apenas quando **Letha, the Dryad** é a aliada principal. Espaços com essas fichas contam como florestas, além de seu tipo de terreno normal. Você pode realizar a ação de Fortificar em um espaço com uma ficha de árvore de cerco para movê-la um espaço.



♦ Fichas de Masmorra ♦

As fichas de masmorra mostram suas localizações no tabuleiro do jogo. Você deve realizar a ação de Missão para explorá-las. Cada ficha de masmorra indica o atributo dessa masmorra. As fichas de masmorra são removidas quando você as completa ou quando um evento o instrui a fazê-lo.

♦ Fichas de Rio de Fogo ♦

As fichas de rio de fogo são usadas apenas quando **Ashstrider** é o adversário. Essas fichas transformam rios normais em rios de fogo. Ao atravessar um rio de fogo, perca seis guerreiros. As fichas de rio de fogo não podem ser removidas.



SPORE

If you would gain 3 spores, discard them and gain a corruption.

♦ Fichas de Esporo ♦

As fichas de esporos (Spore) são usadas apenas quando

o **Lingering Rot** é o adversário. Ao ganhar uma ficha de esporo, coloque-a no seu tabuleiro de herói. Se você tiver que receber uma terceira ficha de esporo, devolva todas as fichas de esporo no seu tabuleiro para a reserva e receba uma corrupção.

Agradecimentos

Autores: Rob Daviau, Isaac Childres, Noah Cohen, Justin D. Jacobson, Brian Neff

Desenvolvedor Modo Competitivo: Dave Chalker

Desenvolvedor Principal da Torre: Tim Burrell-Saward

Engenheiro Elétrico: Charlie Bruce

Ilustrador Principal: Qistina Khalida

Conceito de Arte: JJ Ariosa, Garrett Kaida

Ilustração do Tabuleiro: Garrett Kaida

Ilustradores Adicionais: Garrett Kaida, James Bousema, Nastya Lehn, Brian Patterson

Autor do Logo: Jason Taylor

Designers Gráficos: Jason Taylor, Lindsay Daviau

Gerente de Projeto: Suzanne Sheldon, Tim Burrell-Saward

Desenvolvedor do App: Björn Elíeser Jónsson, Porcelain Fortress

Consultor de Produção: Andrew Sung

Design da Torre: Tim Burrell-Saward, Jason Taylor

Suporte de Design e Engenharia: Joana Miranda, Ian Goode, Matt Batchelor, Gerard Moore, Sam Costidell, Daniel Newton

Modelos 3D: Hakan Diniz, Chad Hoverter

Miniaturas: Punga Miniatures

Design de UI: Sam Ballard

Som: Cassini Sound

Edição das Regras: Dustin Schwartz

Estrutura das Regras: Jason D. Kingsley, Lindsay Daviau

CRÉDITOS – EDIÇÃO BRASILEIRA:

Tradução: Marcos Franco / **Revisão:** Diego Oliveira & Marcos Franco / **Design Gráfico:** Marcelo Groo

→ Um agradecimento especial aos nossos playtesters e milhares de apoiadores.

Para dicas de resolução de problemas, suporte ao produto e atendimento ao cliente, visite:

<https://acrosstheboard.com.br>

Versão
2.0

ACROSS
THE BOARD



RESTORATION
GAMES™

© 2023 Restoration Games, LLC e © 2024 Across the Board. Return to Dark Tower, Restoration Games, the Restoration Games logo, the "Every Game Deserves Another Turn" tagline, and all associated trade dress are trademarks of Restoration Games, LLC. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD #244, SUNRISE, FL 33323. Actual components may vary from those shown. Made in China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NÃO É DESTINADO AO USO POR PESSOAS COM TREZE ANOS OU MENOS.

Referência

◆ REGRAS FACILMENTE ESQUECIDAS ◆

- ◆ Você pode gastar 1  para dobrar o valor do seu movimento no turno. Uma vez que você tenha começado a se mover, você não pode mais dobrar ou modificar seu movimento.
- ◆ Nada no tabuleiro de jogo para ou impede seu movimento. Você pode entrar e sair livremente de espaços com inimigos, caveiras, fichas e outros heróis.
- ◆ Vantagens Curinga (*Wild Advantages*) podem sempre ser usadas como qualquer tipo de Vantagem.
- ◆ Durante uma batalha, você ganha uma corrupção para cada carta de batalha que você não consegue resolver completamente todas as perdas.
- ◆ Enquanto um glifo estiver voltado para seu reino natal, você deve gastar 1  se quiser realizar a ação correspondente.
- ◆ Você só pode negociar com outros heróis uma vez por turno. Você não pode negociar virtudes ou corrupções.

◆ VOCÊ GANHA UMA CORRUPÇÃO QUANDO... ◆

- ◆ um efeito lhe diz para perder guerreiros, espírito, itens e/ou virtudes que você não possui.
- ◆ um efeito lhe diz para colocar uma ou mais caveiras em construções destruídas.
- ◆ uma construção em seu reino natal é destruída.
- ◆ um efeito lhe diz para receber corrupção.

◆ GANHANDO & PERDENDO ◆

Você **ganha** o jogo se completar o objetivo principal e, então, derrotar o adversário.

Você imediatamente **perde** o jogo em qualquer uma das situações a seguir:

- Quando um herói ganhar a terceira corrupção.
- Quando um herói tiver que pegar uma caveira na reserva e não há nenhuma.
- Quando o sexto mês terminar.

◆ GUIA DE ÍCONE DO APP ◆

BATALHA
(BATTLE)



MASMORRA
(DUNGEON)



STATUS DO
INIMIGO
(FOE STATUS)



VANTAGEM
(ADVANTAGE)



EVENTO
(EVENT)



MISSÃO DE
ALIADO
(COMPANION
QUEST)



MISSÃO DE
ADVERSÁRIO
(ADVERSARY
QUEST)



OBJETIVO
PRINCIPAL
(MAIN GOAL)



MISSÃO
CONCLUÍDA
(COMPLETED
QUEST)



JOGO PERDIDO
(GAME LOST)

